



**SKIGAWK**  
associação de artes marciais

## 20º CAMPEONATO BENEFICENTE ABERTO DE KUNG FU 29 NOVEMBRO 2015

São Paulo, 02 de Novembro de 2015.

### **Regra para competição de Formas**

Os critérios de julgamento são definidos pela CBWKC seguindo o modelo da The World Kuo Shu Federation (TWKSF). Os juízes encarregados de julgar as formas devem se atentar que eles são responsáveis por avaliar o atleta e não a forma que ele está executando. Para tanto os critérios são divididos em cinco partes:

- Critério 1 – Qualidade das mãos, pernas, base e movimento; coordenação entre mãos, olhos, corpo e passos.
- Critério 2 – habilidade; Grau de dificuldade.
- Critério 3 – Controle da força; Equilíbrio.
- Critério 4 – Ritmo; Características da forma.
- Critério 5 – Espírito; Ética marcial.

Para a competição de armas há uma pequena variação nos critérios:

- Critério 1 – Qualidade das mãos, pernas, base e movimento; coordenação entre mãos, olhos, corpo e passos.
- Critério 2 – Habilidade; Grau de dificuldade.
- Critério 3 – Controle da força; Equilíbrio.
- Critério 4 – Ritmo; Desenvolvimento das características da arma.
- Critério 5 – Espírito; Ética Marcial; Características adequadas à arma.

Os critérios foram agrupados de acordo com as características de julgamento; portanto os que são mais adequados e englobam aspectos similares foram agrupados com o intuito de focar o julgamento dos juízes. Cada critério possui uma tabela diferente de descontos e cada juiz deve se atentar ao que ele está encarregado de julgar.



**SKIGAWK**  
associação de artes marciais

Há, no entanto, algumas deduções que são atribuição somente do chefe de mesa. São elas:

1. Esquecer a forma – parada breve (0,3)
2. Esquecer a forma - recomeçar (0,5)
3. Sair da área de competição (0,5)
4. Terminar fora do local do início (0,5)
5. Exceder o tempo limite (0,1 a cada 5 segundos)
6. Quebrar a arma (0,2)
7. Derrubar a arma (0,3)

Também cabe somente ao chefe de mesa desclassificar o atleta em casos de:

1. Desrespeitar as regras
2. Desrespeitar os juízes
3. Apresentar forma inadequada à categoria

### Critérios de Julgamento

É necessário atentarmo-nos para o julgamento específico de cada quesito, portanto cada juiz encarregado da avaliação deve se atentar aos seguintes quesitos:

#### **Critério 1**

1- Qualidade das mãos, pernas, base e movimento.

O juiz estará atento a qual a posição a mão do atleta está no final do movimento. Exemplos de posição de mão no final do movimento são a altura do golpe, de acordo com o tipo de soco ou batida de palma de mão, a qualidade da palma ou do soco; os dedos nos golpes de palma não podem estar separados no final do movimento, assim como o punho deve estar cerrado no final do movimento de soco condizendo com o tipo de golpe aplicado. Em alguns socos de diferentes estilos há diferentes maneiras de cerrar o punho, o juiz deve se atentar à função do soco e se o punho não está frouxo o que poderia causar lesões quando da aplicação do golpe.



**SKIGAWK**  
associação de artes marciais

Os golpes de quebramento, ou seja, serão avaliados de como o atleta procede para agarrar o oponente, a garra deve ser condizente com um braço ou outro membro que faça sentido no movimento e o juiz deve avaliar se de fato o golpe é efetivo como garra, independente da filosofia de luta que cada um possa ter. Ainda, a movimentação de palma pode ser uma defesa, a qual deve ser coerente em uma luta.

Também será avaliada a qualidade da movimentação de mão para não destoar da finalidade do movimento

Para avaliar a qualidade das pernas os juízes observarão a posição, altura e finalidade dos chutes, bem como a posição dos pés, pois o chute deve ter uma finalidade marcial, e ainda se o quadril e a perna de base do chute estão adequados ao tipo de chute.

Ao julgar a base do atleta o juiz avalia as posturas básicas do Kuo Shu – Cavalo, arco e flecha, gato, etc. Lembrando que em alguns estilos há mais posturas básicas do que em outros, assim sendo o julgamento deve ser feito pela coesão dos movimentos, por exemplo, se há muita variação na altura das bases, sendo sempre coerente com os movimentos desenvolvidos na forma, e também se esta base está enraizada, proporcionando ao atleta comodidade de executar o movimento pretendido.

Avaliação do movimento do atleta é a transição de golpes, bem como os passos executados durante sua apresentação. A transição de todos os movimentos deve ser feitas de maneira coerente não havendo interrupções bruscas em sua execução e nem demasiada pressa o que causaria um prejuízo à adequação da forma, por exemplo, a pressa prejudicaria a execução de uma base bem feita, assim como a conclusão de um golpe

2- Coordenação entre mãos, olhos, corpo e passos.

Neste quesito o juiz estará atento à movimentação do atleta como se ele estivesse em uma luta. Portanto, os golpes primeiramente devem ser direcionados para onde o atleta está olhando, sendo o olhar precedente ao golpe. Ressaltando que o atleta não deve olhar para o golpe, mas sim para o



**SKIGAWK**  
associação de artes marciais

adversário. O corpo segue a mesma lógica do olhar, estando voltado para o golpe, assim como estar apropriado ao tipo de golpe aplicado e aos passos do atleta, o que implica a posição das mãos e os passos do atleta. A coordenação concernente a mãos e passos deve seguir a proporção da forma, mais propriamente, os golpes devem ser claros e sincronizados, não podendo o atleta sobrepor golpes (chutes e socos).

Esse critério será classificado como alto, médio ou baixo. Para estabelecer esse padrão o juiz avaliando os quatro quesitos envolvidos, contabiliza os erros, avaliando ao mesmo tempo a divisão que o atleta está competindo. Havendo problema nos quatro quesitos o juiz deve avaliar a coordenação como baixa, como média ou alta.

## **Critério 2**

### **1- Grau de dificuldade**

Primeiramente o juiz se atentará à categoria em questão – menos de dois anos de treino, de dois a quatro anos e mais de quatro anos. O grau de dificuldade é dado por:

1. Complexidade do encadeamento de movimentos, como alternância de direções, altura dos ataques e transferência de bases,
2. Utilização de várias distâncias de ataque,
3. Múltiplos ataques,
4. Chutes aéreos,
5. Variação entre defesa, ataque e chin nas,
6. Variação entre sequências de chutes e socos
7. Necessidade de ter bastante alongamento.
8. Acrobacias.

Nesse quesito o que está sendo avaliado é a forma, portanto quanto menos houver quesitos que dificultem a forma menor será o grau de dificuldade acarretando um maior desconto. Os descontos serão atribuídos da seguinte maneira: quando, dentre os 8 quesitos houver apenas seis na forma o juiz deverá descontar entre 0,05 e 0,1, quando houver entre 4 e 3 o desconto deve ser entre 0,1 e 0,2, menos que 4 quesitos o desconto deve ser entre 0,2 e 0,3



**SKIGAWK**  
associação de artes marciais

Obs. A acrobacia deve fazer sentido dentro da forma e não serão toleradas acrobacias desnecessárias e serão desclassificadas pelo chefe de mesa, bem como os movimentos de alongamento que devem ter um sentido marcial e também serão motivo de desclassificação.

## 2- Habilidade

A habilidade do atleta irá ser classificada pelo juiz como alta, média ou baixa. Para tanto o juiz atentar-se-á primeiramente a categoria em que o atleta está competindo e de acordo com o grau de dificuldade da forma e como o atleta a executa. Quando o atleta não tem dificuldade para executar os movimentos propostos pela forma sua habilidade deve ser considerada alta. Se ele tiver dificuldade em pelo menos 2 quesitos sua habilidade deve ser considerada média. Quando tiver dificuldade em 3 ou mais quesitos sua habilidade deve ser considerada baixa. Os quesitos a serem considerados devem ser os mesmos do grau de dificuldade:

1. Complexidade do encadeamento de movimentos, como alternância de direções, altura dos ataques e transferência de bases,
2. Utilização de várias distâncias de ataque,
3. Múltiplos ataques,
4. Chutes aéreos,
5. Variação entre defesa, ataque e chin nas,
6. Variação entre sequências de chutes e socos
7. Alongamento,
8. Acrobacias.

A partir da classificação da habilidade do atleta entre média alta e baixa o juiz descontará a cada erro do atleta 0,05, se o erro for recorrente o atleta deve ter seu grau de habilidade rebaixado e terá desconto máximo de acordo com o nível em que ele foi classificado.

Será julgada a habilidade do atleta que consegue desempenhar melhor os golpes propostos em sua forma. Por exemplo, um salto com perfeição, uma sequência de chutes, alongamento, pontaria, velocidade.



**SKIGAWK**  
associação de artes marciais

### **Critério 3**

#### **1- Aplicação da Força**

Será julgada agilidade e que seja um golpe forte o suficiente para que seja considerado um ataque. Lembrando que em estilos do norte a aplicação da força deve se dar sempre no final do golpe (fa ji). O excesso de força também deve ser considerado uma falha, pois o golpe tem que ter aplicação precisa para evitar o desperdício de energia. Alguns estilos possuem formas que aplicam força durante a movimentação dos membros do atleta; nesse caso o juiz deve se atentar ao conceito da forma.

Esse critério também deve ser classificado como alto, médio ou baixo. Para estabelecer esse padrão o juiz irá contabilizar as falhas na aplicação, avaliando ao mesmo tempo a divisão que o atleta está competindo. O atleta sempre começa com a avaliação sendo feita como alta e a partir do número dos descontos será requalificado o atleta.

#### **2- Equilíbrio**

Esse critério se relaciona diretamente com a aplicação da força e a habilidade do atleta. Todo movimento executado deve ser terminado sem que haja uma perda do equilíbrio, tanto do tronco quanto da base. O desequilíbrio se caracteriza quando ao finalizar um golpe ou movimentação de corpo o atleta não termina na posição adequada à forma, caracterizado por prejudicar o início do próximo movimento.

Esse critério também deve ser classificado como alto, médio ou baixo. Para estabelecer esse padrão o juiz contabilizará as falhas na aplicação, avaliando ao mesmo tempo a divisão que o atleta está competindo. O atleta sempre começa com a avaliação sendo feita como alta e a partir do número dos descontos requalificar o atleta para baixo .

Descontos:



**SKIGAWK**  
associação de artes marciais

4. Alta: a cada erro o juiz fará anotação, se a quantidade de erros exceder a quatro o atleta será rebaixado para coordenação média.
5. Média: O juiz começa anotando cada erro e se o número de erros exceder cinco o atleta será rebaixado para coordenação baixa.
6. Baixa: O juiz anota o total de sendo o máximo de desconto 0,6.

#### **Critério 4**

##### **1- Ritmo**

Será julgada a sequencia de golpes atrelados à funcionalidade e como o atleta altera a direção da forma, pausas e respiração. É importante ressaltar que pode haver variações na velocidade da forma, mas não é obrigatório. É importante que o ritmo seja coerente com a aplicação em uma luta. O juiz que avalia o ritmo não avalia a velocidade, portanto deve se atentar somente ao encadeamento dos movimentos. Este critério pertence à área de avaliação do espírito, portanto o juiz pode deduzir de 0,05 até 1,0. A avaliação deve ser baseada no quesito de marcialidade, ou seja, aplicação em uma luta, mas sempre tendo em foco, nesse quesito em específico, a beleza empregada pelo encadeamento dos movimentos.

A cada quebra de ritmo o juiz aplicará os descontos.

##### **2- Características da forma**

Este critério pertence à área de avaliação do espírito, portanto a marcialidade da forma está em questão, sendo o principal a avaliar a coerência dos movimentos dentro da forma. Nesse quesito o juiz também não avalia o atleta, mas sim a forma que ele está demonstrando.

Será julgado como o atleta trabalha, respeita e aplica as características da forma, as características do estilo. Deve ter indicação da fonte, da origem do estilo. Um mestre pode criar um Tao Lu desde que ele respeite as características da forma que pratica. O que se levam em consideração é a de defesa, beleza, saúde, administração e pesquisa características ao estilo da forma que o praticante demonstra.

A avaliação desse critério não se dá por falhas isoladas, mas sim o juiz avalia a forma como um todo, de acordo com sua avaliação ele pode descontar de 0,05 a 1,0.



**SKIGAWK**  
associação de artes marciais

## **Critério 5**

### **1- Espírito**

Será julgada a concentração do atleta, no sentido de ele estar focado em uma luta, e não simplesmente executando uma seqüência de movimentos. Deve ser levado em consideração se os golpes que o atleta está aplicando têm funcionalidade, ou seja, se são efetivos. A cada falha nesse critério o juiz deve descontará 0,05 chegando ao máximo de 1,0.

### **2- Ética Marcial**

I. Uniforme

II. Sapatilha, meias, calça marcial, camisa chinesa ou camiseta do estilo. Uniforme alinhado, fechado. Sul sem manga, norte com manga.

III. Aparência

IV. Deve ser julgado como o atleta cuida de sua aparência pessoal, se tem a roupa suja, rasgada, barba mal feita, cabelos despenteados.

V. Cortesia (respeito/etiqueta)

VI. Deve ser julgado se o atleta cumprimenta o juiz central, se se apresenta, como entra e deixa a área de competição.

## **Observações**

### **Tempo**

Estilos externos - Tempo mínimo para formas 30 segundos. Tempo máximo 3:30.

Estilos internos – tempo mínimo de 3 minutos, máximo de 6 minutos.

### **Área de competição**

A forma deve sempre terminar no mesmo lugar de início, havendo uma tolerância de um metro quadrado. Caso o atleta deva terminar em outro lugar o árbitro central deve ser avisado.

Se o atleta precisar de espaço adicional para sua forma o árbitro central deve ser avisado.

## **Acrobacias**





**SKIGAWK**  
associação de artes marciais

Para executar um salto mortal o atleta não pode dar passos, a acrobacia deve fazer sentido dentro da forma, atentando-se ao fato de que o uso de acrobacias não acrescenta nota ao atleta, apenas é considerada como uma forma com um grau de dificuldade maior.

## **Armas**

Além dos critérios acima citados, quando o juiz julgar categorias de armas haverá duas diferenças para os juizes avaliando os critérios 4 e 5.

O critério quatro será dividido em:

1. Ritmo (visto acima)
2. Desenvolvimento das características da arma.

Nesse quesito o juiz julgará se o manuseio da arma que o atleta utiliza é adequado, o que quer dizer, se o atleta manuseia uma espada como tal, ou se a trata como um facão, por exemplo. Há, no entanto, diversas variações no uso de cada arma, dependendo, assim, de explicações práticas que devem ser detalhadas durante o curso de arbitragem.

O critério 5 para armas será dividido em:

1. Espírito (visto acima)
2. Ética marcial (visto acima)
3. Características adequadas à arma.

Nesse quesito o juiz irá avaliar padrões da arma que o atleta utiliza em sua apresentação, tais como, tamanho, flexibilidade e resistência. Também há variações quanto ao tema.

Prestem bem atenção de como vai ficar as categorias para esta competição ,para que possamos fazer o ranking tudo será bem dividido assim todos terão chance de competir e garantir seu premio e sua colocação junto ao ranking

Armas todas em uma única chave considerando da mesma categoria em breve estará todas as formas para que assim fique mais fácil de se escrever em sua categoria certa



**SKIGAWK**  
associação de artes marciais

## DIVISÃO DE ALGUMAS FORMAS MAIS UTILIZADAS EM COMPETIÇÕES

### ARMAS

CURTAS : PUNHAL , LEQUE , TONFA  
MÉDIAS: FACÃO , ,  
MÉDIAS: ESPADA ,  
MÉDIAS: FLAUTA , BENGALA  
LONGAS: BASTÃO, LONGAS COM PONTA: LANÇA, KUAN  
TÃO,  
ARTICULADAS: PUDAO , PA COM MEIA LUA  
LIAN TCHIN KUAN, SAN TCHIN KUAN , CORRENTE

### MÃOS

FORMAS DE MÃOS: NORTE  
FORMAS DE MÃOS : SUL  
FORMAS DE MÃOS: LIVRES E OLIMPICAS ( MODERNAS )

### ARMAS WU SHU

MEDIAS : FACÃO , ESPADA  
LONGAS: BASTÃO  
MÃOS: NORTE  
MÃOS: SUL

FORMAS EM CONJUNTOS SEGUE PADRÃO ACIMA  
TOI TCHAS SEGUE PRADRÃO ACIMA